

Penerapan Metode *Fun Learning* dalam Mengembangkan Minat Belajar Anak Usia 4-5 Tahun di TPA Assalmaniyyah Jakarta Utara

Naila Rizky Amelia^{1*}, Nia Hoerniasih², Sutarjo³
^{1,2,3}Jurusan Pendidikan Masyarakat Universitas Singaperbangsa Karawang

Corresponding Author email: nailarizkyamelia812@gmail.com*

Article Info

Article history:

Received April 28, 2025

Revised November 10, 2025

Accepted Desember 20, 2025

Keywords:

Fun Learning
Minat Belajar
Anak Usia 4-5 tahun

ABSTRACT

The fun learning method is a learning method that is exciting and enjoyable by creating an environment that supports an effective and efficient learning process. Developing interest in learning in children aged 4-5 years is difficult because at the age of 4-5 years they prefer to play rather than study, they also think that learning is boring, therefore TPA Assalmaniyyah teachers use the fun learning method when learning. The type of research used is qualitative research, where data collection uses interview, observation and documentation methods. From the results of observations, it was found that the main problem was that students quickly felt bored when learning was taking place, so that students could easily understand the learning given by the teacher, appropriate methods were needed. Therefore, the fun learning method is considered to have a positive influence on the teaching and learning process, because it focuses on creating an interactive and comfortable learning atmosphere. So that students can more easily grasp the material presented by the teacher.

ABSTRAK

Metode *fun learning* adalah metode belajar yang mengasyikkan dan menyenangkan dengan menciptakan lingkungan yang mendukung proses pembelajaran yang efektif dan efisien. Dalam mengembangkan minat belajar anak usia 4-5 tahun, merupakan hal yang sulit dikarenakan pada umur 4-5 tahun mereka lebih suka bermain daripada belajar, mereka juga menganggap bahwa belajar adalah hal yang membosankan, maka dari itu guru TPA Assalmaniyyah menggunakan metode *fun learning* ketika pembelajaran. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif, dimana pengumpulan datanya menggunakan metode wawancara, observasi, dan dokumentasi. Dari hasil observasi ditemukan bahwa permasalahan utamanya adalah siswa/i cepat merasa bosan ketika sedang berlangsungnya pembelajaran, agar siswa/i mudah dalam memahami pembelajaran yang diberikan guru, diperlukan metode yang tepat. Oleh karena itu, metode *fun learning* dinilai memberikan pengaruh positif terhadap proses belajar mengajar, karena fokus menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif dan nyaman. Sehingga siswa/i lebih mudah menangkap materi yang disampaikan oleh guru.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



Corresponding Author:

Naila Rizky Amelia
Pendidikan Masyarakat, FKIP
Universitas Singaperbangsa Karawang
Email: nailarizkyamelia812@gmail.com

PENDAHULUAN

Sistem pendidikan di Indonesia adalah Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS). Ini adalah sistem pendidikan yang akan membawa kemajuan dan perkembangan negara serta menjawab tantangan zaman yang selalu berubah. Visi dan misi Sistem Pendidikan Nasional tercantum dalam UU RI No. 20 tahun 2003 tentang SISDIKNAS, yang berbunyi sebagai berikut: “Terwujudnya sistem pendidikan sebagai pranata sosial yang kuat dan berwibawa untuk memberdayakan semua warga Negara Indonesia berkembang menjadi manusia yang berkualitas sehingga mampu dan proaktif menjawab tantangan zaman yang selalu berubah.” Pendidikan nasional didasarkan Pancasila dan UUD 1945 yang berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia, dan adaptif terhadap perkembangan zaman. Fungsi dan tujuan pendidikan nasional dijelaskan dalam Bab II Pasal 3 UU No. 20 tahun 2003. Selama proses pendidikan, jalur pendidikan adalah tempat di mana siswa dapat mengembangkan potensi mereka sendiri. Menurut UU No. 20 tahun 2003 Pasal 13 ayat 1 jalur pendidikan terdiri dari pendidikan formal, non-formal dan informal.

Pembelajaran yaitu suatu proses di mana seseorang berinteraksi informasi, pengalaman, atau lingkungan sekitarnya untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap atau pemahaman baru. Knud Illeris (2018), dalam teorinya tentang pembelajaran dan perkembangan, menyoroti peran emosi dan pengalaman pribadi dalam pembelajaran, serta bagaimana pembelajaran berkaitan dengan perkembangan individu. *Fun learning* atau pembelajaran yang menyenangkan adalah suatu pendekatan proses pembelajaran yang dirancang untuk menjadikan pengalaman belajar lebih menarik, menghibur, dan memotivasi siswa. Konsep ini menekankan bahwa ketika siswa menikmati proses pembelajaran, mereka akan lebih terlibat, memahami konsep dengan lebih baik, dan menyimpan informasi lebih lama. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia mendefinisikan *fun learning* sebagai suatu konsep pembelajaran yang mengintegrasikan unsur-unsur kegembiraan, kreativitas, dan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran, Kemendikbud RI (2018). Proses belajar yang menyenangkan dan menarik yang mengutamakan kondisi psikologis anak dan keadaan lingkungan disebut metode *fun learning*. Metode ini menciptakan rasa cinta dan rasa ingin tahu pada proses pembelajaran Sri (2019). Berdasarkan informasi di atas, penulis dapat membuat kesimpulan bahwa metode *fun learning* adalah metode belajar yang mengasyikkan dan menyenangkan dengan menciptakan lingkungan yang mendukung proses pembelajaran yang efektif dan efisien.

Hakikat pendidikan anak usia dini adalah proses mendorong anak agar potensi mereka dapat berkembang secara optimal (Watini, 2019). Kegiatan pembelajaran hanya bertujuan untuk memberi anak-anak pengetahuan dan keterampilan dasar, tetapi juga untuk menumbuhkan sikap, Bahasa, dan keinginan mereka untuk belajar. Akibatnya, kegiatan pembelajaran menumbuhkan potensi dan kemampuan dasar anak dan menanamkan kepercayaan diri.

Minat belajar anak usia 4-5 tahun sangat dipengaruhi oleh keingintahuan alami mereka, pengalaman, dan lingkungan sekitar. Pada usia ini, anak-anak cenderung ingin belajar melalui kegiatan yang menyenangkan dan menarik. Minat belajar adalah kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu (Febriyana, Supartini, Pangemanan, 2021). Anak-anak dengan minat

belajar biasanya akan memberikan perhatian yang lebih besar pada hal-hal yang mereka sukai. Sehingga minat belajar memiliki dampak yang signifikan pada anak usia dini. Anak-anak yang memiliki minat belajar akan memberikan perhatian lebih besar pada apa yang mereka pelajari, sehingga pengetahuan tersebut bermakna bagi mereka dan diharapkan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Taman Pendidikan Al-Qur'an Assalmaniyyah Jakarta Utara berdiri sejak tahun 1994 hingga saat ini. Pada saat ini TPA Assalmaniyyah Jakarta Utara memiliki jumlah murid sekitar 50 orang lebih. Untuk mengetahui bagaimana minat belajar anak usia 4-5 tahun, maka penelitian ini menerapkan metode *Fun Learning*. Berdasarkan hasil observasi dan penggalian informasi, TPA Assalmaniyyah memiliki berbagai macam metode pembelajaran sehingga menarik untuk dibahas. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penerapan metode fun learning dalam mengembangkan minat belajar pada anak usia 4-5 tahun di TPA Assalmaniyyah, dan juga untuk mendeskripsikan faktor pendukung dan penghambat penerapan metode fun learning dalam mengembangkan minat belajar anak usia 4-5 tahun di TPA Assalmaniyyah.

METODE

Menurut Arikunto (2022), mendefinisikan metode penelitian sebagai cara atau teknik yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data. Creswell (2013), mendefinisikan penelitian kualitatif sebagai “pendekatan penelitian yang menghasilkan pemahaman mendalam tentang fenomena sosial atau budaya. Penelitian ini dilakukan di dalam konteks alamiah, dan peneliti berada dalam situasi di mana fenomena tersebut terjadi”.

Metode penelitian ini dilakukan melalui studi kasus kualitatif. Fokus penelitian ini adalah kasus tertentu, yaitu penggunaan pendekatan belajar yang menyenangkan untuk meningkatkan minat anak-anak yang berusia 4 – 5 tahun di Taman Pendidikan Al-Qur'an Assalmaniyyah Jakarta Utara. Menurut Creswell (dalam Haris Herdiansyah, 2010). Studi kasus (*case study*) adalah suatu model yang menekankan pada eksplorasi dari suatu “sistem yang terbatas” (*bounded system*) pada suatu kasus atau beberapa kasus secara mendetail, disertai dengan penggalian data secara mendalam yang melibatkan beragam sumber informasi yang kaya akan konteks.

Studi kasus dilakukan untuk lebih memahami dan memperdalam penerapan metode *fun learning*. Selain itu studi kasus ini dilakukan oleh peneliti karena ingin mengetahui hakikat penerapan metode *fun learning* untuk mengembangkan minat belajar anak usia 4-5 tahun di Taman Pendidikan Al-Qur'an Assalmaniyyah Jakarta Utara.

.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Metode fun learning merupakan strategi mengajar yang menciptakan suasana nyaman dan terencana untuk meningkatkan minat belajar anak usia dini. Dengan pendekatan ini, siswa tidak hanya lebih mudah memahami materi seperti membaca dan berhitung, tetapi juga merasa senang dan tidak bosan selama pembelajaran. Teori dari Darmasyah (2011) mendukung bahwa pendekatan ini efektif dalam menciptakan lingkungan belajar yang efisien dan meningkatkan

prestasi belajar. Selain itu, guru yang menunjukkan empati dan keterlibatan emosional, sebagaimana disorot oleh Hattie (2009) dan Marzano (2007), dapat membangun hubungan yang positif dan mendukung dalam proses pembelajaran anak usia dini. Penggunaan media seperti modul calistung dan permainan edukatif menjadi sarana penting dalam menjaga konsentrasi dan minat belajar anak selama sesi pembelajaran yang terbatas waktu, sesuai dengan hasil penelitian Tudge (2009). Dengan demikian, metode fun learning tidak hanya memfasilitasi pemahaman materi yang lebih baik, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan efektif bagi anak-anak usia dini.

Dengan adanya kegiatan interaktif seperti tanya jawab antara guru dan murid dapat mengembangkan minat belajar. Karena dengan adanya kegiatan interaktif anak merasa senang dan mereka jadi minat terhadap belajar. Permainan pendidikan yang dilakukan yaitu dengan menggunakan kartu tebak-tebak seputar materi calistung. Pada saat proses pembelajaran sering kali membuat sebuah proyek yang di mana proyek tersebut sebuah kerajinan tangan sehingga dapat meningkatkan psikomotorik anak. Sebuah pertunjukan ataupun demonstrasi sesekali dilakukan ketika proses pembelajaran. Biasanya pertunjukan atau demonstrasi yang dilakukan yaitu berupa eksperimen kimia rendah seperti contohnya campuran Coca-cola dengan permen mentos sehingga dapat membuat seperti letusan gunung merapi. Penggunaan teknologi interaktif sesekali pernah dilakukan. Hal tersebut dilakukan dengan tujuan untuk mengenalkan bagaimana teknologi berfungsi kepada anak-anak peserta didik. Kegiatan kelompok dan kolaboratif dilakukan ketika membuat proyek kreatif ataupun pada saat mata pelajaran olahraga. Hal tersebut dilakukan untuk melatih siswa/i untuk dapat saling bekerja sama. Pada TPA Assalmaniyah sudah memiliki relevansi konteks dikarenakan setiap mata pelajaran ataupun kegiatan yang dilakukan sesuai dengan apa yang sudah di rancang dan juga terarah. Metode pembelajaran berbasis pengalaman dilakukan yaitu dengan memberikan sebuah cerita yang memotivasi para anak-anak, dan biasanya diceritakan dengan metode dongeng. Metode pengajaran yang paling efektif itu tidak ada karena metode pengajaran itu harus bervariasi tergantung dengan tujuan, karakter siswa, serta mata pelajaran yang diajarkan. Guru yang mengajar di TPA ini harus mempunyai variasi dalam metode pengajaran, terlebih lagi jika mengajar anak usia 4-5 tahun yang di mana usia mereka adalah usia suka bermain, maka guru harus mencari cara agar siswa/siswi dapat mengikuti pembelajaran dengan baik. Penilaian kreatif sangat efektif karena dengan adanya penilaian kreatif dapat mengevaluasi pemahaman dan keterampilan siswa, dan juga mendorong siswa/siswi untuk berpikir kritis dan mengaplikasikan pengetahuan yang mereka dapatkan. Membuat lingkungan pembelajaran yang menyenangkan itu sangat penting, maka dari itu guru harus membangun hubungan yang baik dengan siswa/siswi, dan juga menggunakan metode pembelajaran menyenangkan dan menarik. Terkait penyesuaian dengan siswa/i, bahwasanya setiap siswa/i memiliki sifat yang berbeda sehingga guru harus bisa memberikan pendekatan yang berbeda juga agar siswa/i dapat dekat dengan guru. Biasanya guru melakukan pendekatan dengan memberikan sebuah perhatian khusus di luar proses pembelajaran. Refleksi dan umpan balik adalah hal yang sangat penting dalam proses pembelajaran yang membantu siswa/siswi memahami materi. Dengan adanya refleksi siswa dapat memperoleh wawasan tentang apa yang mereka pelajari. Umpan balik positif dapat membantu siswa untuk terus berkembang, dan umpan balik positif ke siswa

dapat meningkatkan motivasi, kepercayaan diri mereka saat pembelajaran. Sedangkan umpan balik dari siswa, mereka selalu mengucapkan terima kasih kepada guru setelah proses pembelajaran. Keterlibatan orang tua sangat penting dalam proses pembelajaran, karena dengan adanya keterlibatan orang tua, orang tua akan mengetahui perkembangan minat belajar anaknya.

Untuk menentukan gaya belajar yang sesuai bagi anak-anak, penting untuk mengamati preferensi mereka selama proses pembelajaran. Analisis terhadap metode pembelajaran seperti proyek kreatif, pertunjukan, penggunaan teknologi interaktif, atau kegiatan kelompok dan kolaboratif dapat memberikan wawasan yang diperlukan. Metode fun learning terbukti efektif dalam mengembangkan minat belajar anak usia 4-5 tahun yang cenderung berorientasi pada permainan. Dengan fun learning, anak-anak tidak hanya lebih cepat memahami materi tetapi juga menyukai pembelajaran secara keseluruhan, menjadikannya pilihan yang ideal untuk membangun minat belajar yang berkelanjutan.

Dengan penerapan metode fun learning, anak-anak mendapatkan pembelajaran yang tidak membosankan, yang membuat sikap mereka lebih baik dan minat belajar berkembang. Meskipun masih berorientasi pada bermain, anak-anak merasa senang karena pembelajaran di TPA ini berpadu dengan permainan. Partisipasi aktif dalam metode fun learning, seperti pembelajaran berbasis proyek, eksperimen, dan permainan edukatif, membantu mereka lebih mudah memperhatikan pembelajaran dan mengembangkan minat belajar. Motivasi dari guru melalui cerita dongeng juga mempengaruhi minat belajar anak-anak, sementara dukungan keluarga dan teman sebaya turut berperan penting dalam proses ini. Metode fun learning tidak hanya memenuhi kebutuhan belajar anak-anak usia 4-5 tahun yang masih bermain, tetapi juga memberikan suasana belajar yang menyenangkan untuk membangun minat belajar yang berkelanjutan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian di atas maka dapat disimpulkan bahwa penerapan metode fun learning telah terbukti efektif dalam mengembangkan minat belajar anak usia 4-5 tahun. Pendekatan ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan, tetapi juga membantu anak-anak lebih mudah memahami materi serta mengembangkan keterampilan mereka secara holistik. Dukungan dari guru, keluarga, dan interaksi dengan teman sebaya juga memberikan kontribusi positif dalam proses belajar mereka. Secara keseluruhan, metode fun learning di TPA Assalmaniyyah memberikan fondasi yang kuat untuk membangun minat belajar yang berkelanjutan pada anak-anak usia dini.

UCAPAN TERIMA KASIH

Saya ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu dalam penelitian ini. Terimakasih kepada ibu Dr. Hj. Nia Hoerniasih, M. Pd., dan bapak Dr. Sutarjo, M.Pd., atas bimbingan dan arahan yang berharga. Saya juga mengucapkan terima kasih kepada semua subjek penelitian yang telah bersedia berpartisipasi. Semua kontribusi dan dukungan kalian sangat berarti bagi kesuksesan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, N. P. (2022). Meningkatkan Minat Belajar Menggunakan Model Bermain Asyik Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 2141-2150. doi:10.37905/aksara.8.3.2141-2150.2022.
- Budiyarti, Y. (2011). Minat Belajar Siswa Terhadap Mata Pelajaran Bahasa Indonesia (Studi Kasus di SMA PGRI 56 Ciputat). Diambil kembali dari <https://resository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/2797/1/YETI%BUDIYARTI-FITK.pdf>.
- Nurfitriani. (2016). Pengaruh Penerapan Metode Fun Learning Terhadap Minat Belajar IPA Bagi Siswa Kelas V Di MI Bahrul Uhum Pallangga Kabupaten Gowa. *Jurnal UIN Alaudin*. Diambil kembali dari <http://repositori.uin-alauddin.ac.id/604/1/SKRIPSI%20NURFITRIANA.pdf>.
- Pangestu, F. G. (2022). Strategi Pembelajaran Fun Learning di biMBA AIUEO, Kota Cilegon. *Jurnal AUDHI (Anak Usia Dini Holistik Integratif)*, 8-14. doi:10.36722/jaudhi.v5i1.991.
- Santi, R. N. (2022). Penerapan Metode Fun Learning Dalam Meningkatkan Daya Tangkap Peserta Didik Pada Pembelajaran Al-Qur'an di TPQ Al-Islah Semarang. Diambil kembali dari <https://repository.unissula.ac.id/27497/>.
- Seko, A. F. (2022). Penerapan Metode Fun Learning Untuk Meningkatkan Teknik Ingatan dan Hasil Belajar Pada Peserta didik di SD Negeri Nenas. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 1176-1179. doi:10.31004/jpdk.v4i4.5418.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan RND*. Bandung: Alfabeta.
- Alwahidi, Ahmad Azmi, dkk. 2021. "Optimalisasi Minat Belajar Dengan Metode Fun Learning Pada Era New Normal Di Desa Sengkerang, Kecamatan Praya Timur." *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA* 4 (2).
- Pradana, Bagus Fajri. 2022. "Pengenalan Dan Penerapan Metode Fun Learning Di Era New Normal Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa MI Di Desa Pasunggingan." *Kampelmas* 1 (1).
- Niken Lestari, Abdah Jalalatul Farokhah, dkk. (2023). "Pendampingan Belajar Baca Tulis Hitung (Calistung) Siswa Kelas 1 Melalui Fun Learning Dan Individualized Educational Program Di MI Ma'arif Depokrejo Kebumen." *Jurnal Nauli* 2 (2): 39-47.